**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детский оздоровительно-образовательный Центр детско-юношеского туризма и краеведения»**

**Сценарий**

**Экологическая квест-игра**

**«Радуга»**

**Разработчики:**

**Методист Игошина Е.В.**

**ПДО Захарова Л.В.**

**ПДО Астахова Н.В.**

**ПДО Игумнова В.Н.**

**ПДО Иванова В.В.**

**ПДО Сарапулова И.В.**

**Г. Чита**

**Экологическая квест-игра «Радуга»** разработана отделом юннатской работы МБУДО ЦДЮТиК города Читы для проведения в лагере дневного пребывания. Она апробирована как во время летней экологической смены, так и на осеннем лагере «Эколята».

Данная игра будет полезна вожатым, педагогам-организаторам, педагогам дополнительного образования экологической направленности.

 Экологическая квест-игра рассчитана на возраст 6-10 лет, на участие от трех до семи команд, численность каждой около 10 человек.

**Цель:** создание условий дляформирования экологической культуры детей и повышения знаний о природе родного края

**Задачи:**

**образовательные:**

формировать систему знаний о природе родного края, экологии и экологических проблемах

мотивировать школьников к самообразованию,

способствовать формированию знаний о природе.

**развивающие:**

способствовать развитию мышления, внимания, наблюдательности, умения решать проблемные ситуации и задачи, рассчитанные на сообразительность;

развивать устойчивый интерес к природе,

развивать эмоционально-чувственную сферу личности школьников,

развивать творческие способности и умение применять экологические знания на практике.

**воспитательные:**

продолжать формирование у учащихся чувства ответственности за состояние окружающей среды;

воспитывать бережное отношение к природе нашего края, стремление осознанно сохранять и оберегать природу

активизировать словарь

способствовать сплочению коллектива.

**Описание:**

**Место проведения:** открытая площадка, имитирующая природную среду – сад, дендрарий, пришкольный участок, парк и т.д. В холодное время года возможно проведение в помещении и расположение локаций в рекреациях и кабинетах школы.

**Участники:** игра рассчитана на учащихся начальных классов, воспитанников лагеря дневного пребывания, юных натуралистов

**Форма проведения**: экологическая квест-игра.

**Время** **мероприятия**: 45-50 минут.

**Оборудование**: маршрутные листы, ленты, жетоны по цветам радуги с буквами (красный – п, оранжевый – р, желтый – и, зеленый – р, голубой – о, синий - д, фиолетовый – а), раздаточный материал к этапам, грамоты и призы.

**Ход игры.**

1. **Организационный момент.**

***Ведущий собирает участников, проводит жеребьевку, которая позволяет разбить всех участников на команды. Участники вытягивают из мешка разноцветные ленты, которые нужно повязать на руку. По цветам лент формируются команды по цветам радуги: «красная», «оранжевая» и т.д.***

***Команды строятся в линию:***

**Ведущий:** Внимание! Сейчас будет дан старт нашей игре! Но до того, как мы начнем, нужно выполнить ряд условий.

1. Каждая команда должна придумать себе название, отражающее цвет ленты (***красная – мак, желтая – солнышки и т.п***.), девиз и выбрать капитана. Даю вам 2 минуты. Готовы? Тогда давайте познакомимся. (***команды по очереди говорят свои названия, девизы, после чего каждый капитан получает маршрутный лист***)
2. Команды начнут движение по станциям в соответствии с порядком, прописанным в маршрутном листе. Если станция занята, не подходите близко, не мешайте команде, спокойно дождитесь своей очереди.
3. На каждой станции капитан получает жетон определенного цвета. Собрали 7 разноцветных жетонов – идем на станцию «Финиш».
4. На этапах необходимо соблюдать очередность, не толкаться, не бегать, соблюдать правила вежливости и безопасности (***участники хором проговаривают правила, принятые в лагере***)

Все готовы? На старт! Внимание! Марш!

***Команды уходят на этапы.***

1. **Работа на этапах**

**Красная станция.** Птицы и звери нашего края.

Команды решают логические задачи.

1. карточки с изображением зверей разложить на две группы: хищные и травоядные.
2. составить из карточек «тройки» - изображение животного, его жилища, его корма (например: лось-лес-ветки, лиса-нора-мыши, клест-гнездо-шишки).
3. карточки с изображением птиц разложить на 2 группы: перелетные и зимующие.

**Оранжевая станция.** Загадки о природе. За каждую отгадку команда получает балл. При наборе 10 баллов выдается жетон.

**Желтая станция**. Командам предлагается подвижная игра «Перестройка». На время по команде команда должна построиться: по росту от высокого к низкому, по дню рождения от января до декабря, по цвету глаз от самых темных к самым светлым, по росту от низкого к высокому, по цвету футболки от темного к светлому, по длине волос от длинных до коротких, наоборот, от коротких к длинным и т.д. Станция позволяет размяться, снять статическое напряжение, отдохнуть и продолжить движение по этапам.

**Зеленая станция.** Все о растениях.

1**.** из предложенных гербариев выбрать растения, произрастающие в нашей местности, определить их названия (береза, багульник, сосна, тополь и др.)

2. отобрать на карточках изображения комнатных растений, определить, какие из них растут дома или в классе, как они называются.

3. выбрать среди 10 карточек 3 редких охраняемых растения нашего края.

**Голубая станция.** Даем вторую жизнь мусору.

На столе разложены предметы, которые мы обычно выбрасываем: пустой тетрапакет, пластиковые бутылки, несколько полиэтиленовых пакетов для покупок, коробки, старая лампочка и пр. Задача команд придумать, как можно использовать мусор повторно (сделать кормушку, елочную игрушку и т.д.). Чем больше идей появится у детей, тем лучше. Затем одну из идей нужно исполнить – сделать из коробки, бутылки или тетрапака кормушку для птиц. Для этого участникам выдаются ножницы, веревки или тесьма, клеевой пистолет или самоклеящаяся бумага. Команда получает жетон и вешает кормушку на любое дерево на территории.

**Синяя станция**. Спортивная эко-эстафета.

На земле лежит обруч, в котором размещены 10 комков бумаги (либо по количеству участников команды). Между командой и обручем полоса препятствий – кегли «пеньки», доска или гимнастическая скамейка «мостик» (либо канат, веревка «над пропастью»), 3-4 маленьких обруча «кочки». Команда должна на время «убрать территорию». Первый участник получает веник и совок, второй мусорный мешок. Первый бежит к обручу, пробегая по канату, оббегая «пеньки» змейкой, пробегая «над оврагом по мостику», перепрыгивая «болото по кочкам», веником заметает на совок один комок, возвращается и сбрасывает в мешок. Если участник упал или потерял мусор, он должен вернуться, подобрать комок на совок и пройти заново то препятствие, на котором ошибся. На финише первый передает веник и совок второму, второй передает мешок третьему, первый встает в конец, второй стартует. Руководитель этапа засекает время по секундомеру.

**Фиолетовая станция.** Сортировка отходов.

На столе стоят 4 ведерка разного цвета. Задача участников разложить карточки с изображением разных видов мусора в нужный контейнер.

*1.*Синий  – бумага, газеты, журналы, картон.

2. 3еленый – пищевые отходы.

3. Желтый – банки, бутылки, пластик, металл.

4. Серый – опасные отходы (батарейки, лампочки, сломанные телефоны.)

Решить кроссворд:

1. Распределение мусора по видам для последующей переработки
2. Очень распространенный загрязнитель, который активно используется в наших домах и практически не разлагается в природе.
3. Ядовитые газы, которые выделяют автомобили
4. Часть банана, которую мы выбрасываем, а могли бы удобрять ей грядки
5. Он часто бывает грязным, тяжелым, загазованным, а должен быть горным, чистым, прозрачным – мы же им дышим!
6. Этот вид отходов загрязняет атмосферу

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  |  |  |  |  | **О** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  | **Т** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  | **Х** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  | **О** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  | **Д** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  | **Ы**  |  |  |  |  |  |  |  |  |

(сортировка, пластик, выхлопные, кожура, воздух, дым)

1. **Финиш и подведение итогов.**

На финише команды составляют из полученных букв слово. Если разложить жетоны в порядке цветов радуги, складывается слово «природа».

Когда все команды закончили прохождение этапов, объявляется общее построение и награждение. Каждая команда получает грамоту за прохождение какого-то этапа (если команд мало, то можно вручить по две грамоты, за 2 этапа). По желанию организаторов, 1,2,3 место можно не присуждать, создавая ситуацию успеха для каждого.